KONGMAN

KONGMAN est un jeu d'adresse et de rapidité. Il s'agit de déjouer tous les pièges et d'arriver avec la bille jusqu'au repaire du KONGMAN, tandis que le temps s'écoule sur le minuteur.

1. Insérez le carton du KONGMAN dans la fente du tourniquet bleu au sommet du "richer". Placez le ballon de la montgolfière sur la nacelle rouge.
2. Sortez une bille du sachet et posez-la devant la flèche START. Une deuxième bille est fournie pour remplacer la première si celle-ci est égarée.
3. Positionnez le minuteur sur START (ou sur AUTO si vous ne souhaitez pas limiter votre temps) et ... c'est parti!
4. En vous servant du bouton PUSH - en bas à droite - faites sauter la bille d'une étape à l'autre. Attention, les passages de la montagne du KONGMAN sont difficiles et les dangers innombrables.
Faites vite!

Pour gagner, il faut avoir pénétré dans la caverne grâce au tourniquet final, avant que le minuteur ne s'arrête.

KONGMAN is een spel voor snelle handige mensen. Het doel van het spel is alle valstrikken te overwinnen en met de knikker de top van de rots te bereiken binnen een vooraf ingestelde tijdspanne.

1. Schuif de afbeelding van KONGMAN in de gleuf van de blauwe draaischijf op de top van de rots. Plaats de ballon van de luchtballon bovenop de rode gondel.
2. Haal een knikker uit het zakje en plaats hem in het startvak (een reserveknikker werd bijgeleverd als de eerste zou verloren gaan).
3. Om het spel aan te zetten, draai je de tijdklok op START of op AUTO als je zonder tijdsbeperking wenst te spelen.
4. Door op de PUSH-toets onderaan rechts te drukken, doe je de bal van hindernis naar hindernis springen. Wees op je hoede! De tocht naar de top is aartsmoeilijk en vol gevaren! Handel snel!

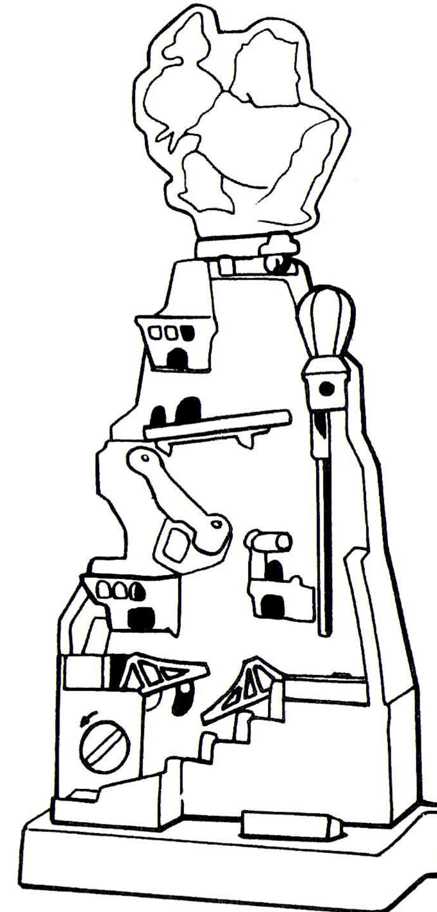
Om te winnen moet je de top van de rots bereiken via de laatste magnetische draaischijf, vóór de tijdklok stopt.

TOMY®

FAITES CONFIANCE A TOMY
VERTROUW OP TOMY

KONGMAN

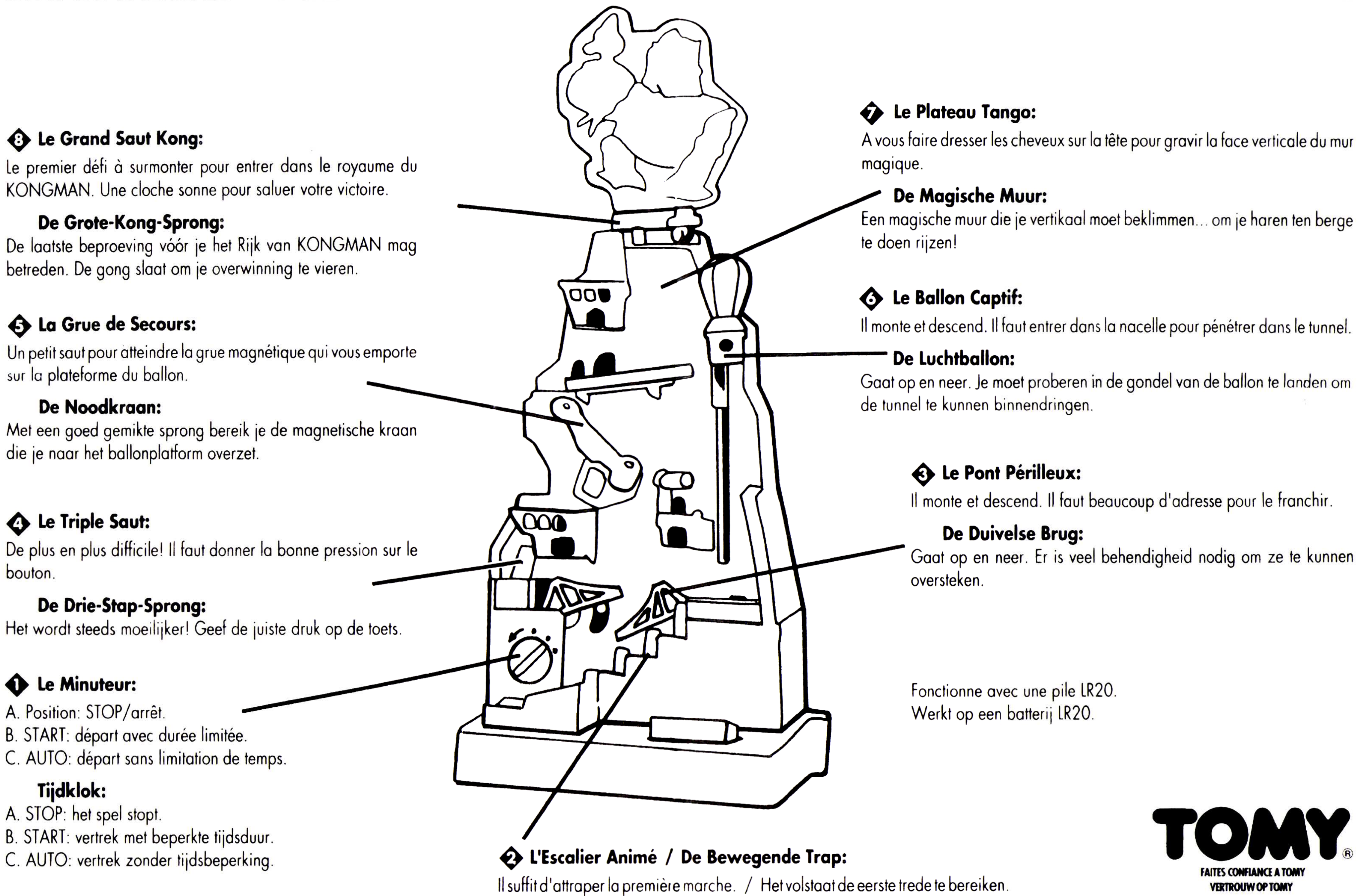
NOTICE D'EMPLOI – GEBRUIKSAANWIJZING



TOMY®

FAITES CONFIANCE A TOMY
VERTROUW OP TOMY

KONGMAN SCHEMA – EXPLICATIONS – VERKLARINGEN



8 Le Grand Saut Kong:
Le premier défi à surmonter pour entrer dans le royaume du KONGMAN. Une cloche sonne pour saluer votre victoire.

De Grote-Kong-Sprong:
De laatste beproeving vóór je het Rijk van KONGMAN mag betreden. De gong slaat om je overwinning te vieren.

5 La Grue de Secours:
Un petit saut pour atteindre la grue magnétique qui vous emporte sur la plateforme du ballon.

De Noodkraan:
Met een goed gemikte sprong bereik je de magnetische kraan die je naar het ballonplatform overzet.

4 Le Triple Saut:
De plus en plus difficile! Il faut donner la bonne pression sur le bouton.

De Drie-Stap-Sprong:
Het wordt steeds moeilijker! Geef de juiste druk op de toets.

1 Le Minuteur:
A. Position: STOP/arrêt.
B. START: départ avec durée limitée.
C. AUTO: départ sans limitation de temps.

Tijdklok:
A. STOP: het spel stopt.
B. START: vertrek met beperkte tijdsduur.
C. AUTO: vertrek zonder tijdsbeperking.

7 Le Plateau Tango:
A vous faire dresser les cheveux sur la tête pour gravir la face verticale du mur magique.

De Magische Muur:
Een magische muur die je vertikaal moet beklimmen... om je haren ten berge te doen rijzen!

6 Le Ballon Captif:
Il monte et descend. Il faut entrer dans la nacelle pour pénétrer dans le tunnel.

De Luchtballon:
Gaat op en neer. Je moet proberen in de gondel van de ballon te landen om de tunnel te kunnen binnendringen.

3 Le Pont Périlleux:
Il monte et descend. Il faut beaucoup d'adresse pour le franchir.

De Duivelse Brug:
Gaat op en neer. Er is veel behendigheid nodig om ze te kunnen oversteken.

Fonctionne avec une pile LR20.
Werkt op een batterij LR20.

2 L'Escalier Animé / De Bewegende Trap:
Il suffit d'attraper la première marche. / Het volstaat de eerste trede te bereiken.

TOMY®
FAITES CONFIANCE A TOMY
VERTROUW OP TOMY